

A REINVENÇÃO DOS PROCESSOS DE PROJETO NUMA SOCIEDADE COMPLEXA

THE RECREATION OF DESIGNING PROCESSES IN A COMPLEX SOCIETY

RANGEL HENRIQUE BRANDÃO SILVA

Mestrando em Arquitetura e Urbanismo pela FAV-UFG e Professor do Curso de
Arquitetura e Urbanismo da UEG
rhbsilva@gmail.com

FÁBIO FERREIRA DE LIMA

Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-UnB e Professor do Curso de
Arquitetura e Urbanismo da UFG.
arqfabiolima@gmail.com

IASMIN DE SOUSA JAIME

Mestrando em Arquitetura e Urbanismo pela FAV-UFG
iasmin.arch@gmail.com

JAKELYNE MARTINS ARAÚJO

Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela PUC-GO
jakelynemartins.arq@gmail.com

66

Resumo: Diante de rápidas e constantes mudanças sociais, os projetistas desenvolveram novas percepções e sensibilidades instaurando mudanças no processo de projeto que, de certa forma, caracterizam o atual arquiteto contemporâneo. Essa maneira de fazer diante de um cotidiano que se reinventa, conforme caracterizado por Certeau, faz com que o presente artigo busque refletir as influências desse atual período complexo sobre a maneira de projetar. Foi adotada como estratégia de pesquisa revisão bibliográfica, que pode dar base à elaboração de uma tabela síntese referente aos processos de projetos que atualmente se encontra na sociedade contemporânea. Esse trabalho faz parte de uma pesquisa de mestrado onde o intuito é entender e aprimorar mais sobre o processo de projeto utilizando a tecnologias digitais.

Palavras-chave: Processo de projeto, Arquitetura, Projeto, Maneira de fazer.

Abstract: Due to the fast and constant social changes, the designers have developed new perceptions and sensitivities, bringing changes to the designing process that, somehow, shows the actual contemporary architect. This way of making things in a day-to-day that recreates itself, as said in Certeau, resulted in the present article, which is an attempt to reflect about the influences that this current complex period has over the way of designing.

Keywords: Designing Process, Architecture, Project.

A REINVENÇÃO DO COTIDIANO

Partindo das discussões sobre a invenção do cotidiano: artes de fazer de Michel de Certeau (1994) e as incursões sobre processo de projeto de Bryan Lawson (2011) e o contexto da sociedade da informação de Renata Piazzalunga (2005), esse artigo busca não apenas

refletir sobre a produção do cotidiano instável e controverso, mas compreender ou vislumbrar uma possível construção de novas concepções de projeto. Assim cabe questionar, quais os possíveis processos que o projetista desenvolve diante de um indivíduo que reinventa o seu cotidiano numa sociedade cada vez mais dinâmica?

Certeau (1994) procurou entender a sociedade a partir das combinações de operações que compõe uma cultura, investigando as ações características dos usuários expostos aos diversos produtos e práticas, como leitura, assistir televisão, caminhar pela cidade e etc. O autor estuda as ações do sujeito e não diretamente o sujeito, ele o vê como um “consumidor produtor”, ou seja, um agente que reage de maneira não passiva mediante os estímulos recebidos. Assim, de certa forma a sociedade também pode ser entendida como o reflexo das práticas cotidianas de uma população que produz a partir de algo consumido.

Segundo Santos (1997), em cada época a sociedade possui uma condição econômica, social e espacial, demonstrando que o indivíduo como produtor se insere em um contexto social-histórico. Assim, o desenvolvimento do raciocínio de criação do indivíduo baseia-se na época em que vive e a partir de algo consumido, como explicado por Certeau (1994). Santos (1977) reforça a ideia de que a sociedade se caracteriza de acordo com o contexto histórico.

[...] encontramos à nossa frente tipos históricos definidos de sociedade. Isso significa que não há uma ‘sociedade em geral’, mas que uma sociedade existe sempre sob um involucro histórico determinado. Cada sociedade veste a roupa de seu tempo. (BOURKHARINE (1921) apud SANTOS, 1977, p.84)

67

Dessa forma, entende-se que além de estudar uma sociedade a partir de sua “roupa”, ou seja, a tecnologia que tem à disposição, deve-se também estudar o produto por ela gerado. Assim, sobre o estudo da sociedade, Piazzalunga (2005), explica que não existe uma ordem hierárquica para analisá-la, logo, o modelo social e o avanço tecnológico não podem ser estudados separadamente. A autora ainda comenta que “[...] a análise de um contexto social implica na análise do modelo tecnológico nele desenvolvido.” (PIAZZALUNGA, 2005, p.16).

Dentro dessa ideia, ao se fazer uma breve incursão é possível perceber o alto nível de desenvolvimento tecnológico que a sociedade contemporânea possui, e com base em Certeau (1994) percebe-se que os indivíduos reagem às tecnologias de forma a caracterizar ainda mais essa sociedade tecnológica. O simples ato de percorrer diversas cidades pela tela do computador, a partir do Google Earth, geram experiências e percepção de espaços e tempos diferentes das vividas *in loco*. Essa mudança de perspectiva pode gerar uma sociedade

altamente dependente da tecnológica, onde cada vez mais os espaços físicos dão lugar ao espaço virtual.

Devido ao convívio com a evolução tecnológica, os indivíduos estão expostos a constantes mudanças, que, mesmo sendo aparentemente pequenas inovações e transformações, é quase impossível passar despercebido na vida do usuário, pois “[...] agora esse nível de mudanças é tão grande que causa impacto sobre a vida de um único indivíduo.” (LAWSON, 2011, p.111)

Nesse sentido, percebe-se que o projetista produz para uma sociedade dinâmica, com recentes mudanças de percepção nos limites de espaço e tempo, o que possibilita novas e constantes transformações. Lawson (2011) explica que o projetista contemporâneo trabalha numa época altamente mutável, ao ponto da sociedade possuir pouca tradição e estabilidade cultural, quando comparada a sociedades e culturas passadas.

[...] vivemos num mundo que, em termos comparativos, tem pouca tradição e estabilidade cultural. A imensa maioria do nosso ambiente cotidiano foi projetada e até inventada durante a nossa geração. (LAWSON, 2011, p.111)

Ter uma melhor percepção do indivíduo que compõe a sociedade é de fundamental importância, uma vez que, as rápidas evoluções e alterações no uso dos espaços podem alterar o processo de projeto. Dessa forma, o projetista com um bom entendimento sobre o comportamento do indivíduo e sobre as mudanças da sociedade, consegue propor respostas mais assertivas, além de pensar a edificação e os espaços que se adequam a um futuro incerto. Piazzalunga (2005) reforça essa ideia quando diz que:

Como observadores e atores de um universo em constante transformação, estamos frequentemente envolvidos com questionamentos, em busca de respostas às nossas indagações. Delas extraímos modelos, comportamentos, parâmetros, referências, enfim uma série de elementos que norteiam nossa vivência e identificam as particularidades ou diferenças de cada grupo social ao longo do tempo. Além disso, é dessa forma que a ciência avança, formulando e reformulando suas indagações.” (PIAZZALUNGA, 2005, p.16)

Sob esse raciocínio, tem-se um projetista com o papel de interpretar o presente e criar da melhor forma o futuro, ou ao menos conseguir responder de forma satisfatória os anseios da sociedade. Lawson (2011) explica que os projetistas se transformam em uma espécie de “futurólogos” e se tornam pessoas impopulares no quesito de sempre supor o melhor modo de realizar algo. Conseguir alcançar as melhores soluções, contar com as possíveis variáveis de

uso dos ambientes não é uma tarefa fácil, pois projetar para um futuro mutável deixa o projetista susceptível a erros e fracassos, como no exemplo dado por Lawson, onde;

[...] os prédios de apartamentos residenciais construídos na Grã-Bretanha depois da Segunda Guerra Mundial agora parecem tão obviamente insatisfatórios que nos perguntamos como é que os projetistas puderam ser tão estúpidos! (LAWSON, 2011, p.111).

Nesse caso tem-se como resultado um projeto pensado para uma sociedade com características e necessidades que se diferem muito da atual, a incerteza do futuro pode criar problemas que deverão ser resolvidos, assim, pode-se entender que as soluções de ontem podem vir a ser os problemas do amanhã.

REFLEXOS NO PROCESSO DE PROJETO A PARTIR DAS MUDANÇAS SOCIAIS

A sociedade contemporânea espera que o projetista tenha um conhecimento prévio das tendências do futuro e, segundo Lawson (2011), essa necessidade dos projetistas entenderem para onde caminham as mudanças, provoca uma ansiedade e insegurança a cada novo projeto. Atualmente o projetista corre contra o tempo, pois as repentinas alterações no comportamento da sociedade é cada vez mais fortalecida pelos meios de comunicações em massa, sendo essa uma ferramenta que pode provocar alterações rápidas e fundamentais no modo e gosto da população, assim, produtos e espaço podem parecer “[...] desatualizados muito antes do fim da sua vida útil.” (LAWSON, 2011. p.112)

Esse pensamento vai de encontro à pesquisa de Certeau (1994) que entendeu que o “consumidor cultural” se transforma em produtor a partir do momento que ele é exposto a informações vindas de, horas assistindo televisão, caminhadas por espaços urbanos, compras em mercados e etc. Dessa forma percebe-se que a exposição do indivíduo a estímulos e produtos externos, acaba por fomentar o surgimento de novas maneiras de fazer, configurando-se como uma bricolagem o ato de reinventar ou atribuir outro valor a partir de algo existente. “Essas ‘maneiras de fazer’ constituem as mil práticas pelas quais usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas da produção sócio-cultural. [...]” (CERTEAU, 1994, p.41)

Ao mesmo tempo em que Certeau (1994) vê um indivíduo produzindo algo a partir de estímulos de produtos, espaços e informações, é possível encontrar um projetista recebendo estímulos de uma sociedade que se reinventa. Dessa forma o arquiteto se depara com o medo

do insucesso, com crises de ansiedade por sempre achar que deve antecipar todos os acontecimentos que envolvem um projeto. Lawson (2011) explica que devido a essa situação é comum ver projetistas inseguros a respeito da aprovação do projeto pelo cliente e pela legislação. Surge também o medo e o receio de como o usuário fará uso do espaço projetado e se atenderá suas reais necessidades.

Assim, por se tratar de um futuro incerto, é comum a existência de um projetista empolgado com a possibilidade de escrever a história ou com medo por não saber para onde ela caminha. Lawson (2011) explica que “[...] não há duvida de que mudanças assim tão rápidas resultam num mundo cada vez mais difícil de entender e prever, de modo que estamos, ao mesmo tempo, empolgados e temerosos com o futuro.” (LAWSON, 2011, p.111)

Dessa forma Certeau (1994) explica que dentro do cotidiano os consumidores culturais se transformaram em produtores fazendo uso de estratégias e táticas para produzirem em seu dia-a-dia. Segundo o autor, como estratégia tem-se o lugar apropriado, espaço e as normas como definidor do produto gerado pelo consumidor.

Chamo de ‘estratégia’ o calculo das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder é isolável de um ‘ambiente’. Ela postula um lugar capaz de ser circunscrito como um próprio e portanto capaz de servir de base a uma gestão de suas relações com uma exterioridade distinta. (CERTEAU, 1994, p.46)

70

Como tática tem-se o tempo presente, o momento como modificador e gerador do produto consumido, assim a tática existe para romper os limites impostos, favorecendo a maneira de fazer.

[...] ‘tática’ um cálculo que não pode contar com um próprio, nem portanto com uma fronteira que distingue o outro como totalidade visível. A tática só tem por lugar o do outro.[...] A tática depende do tempo, vigiando para “captar no voo” possibilidade de ganho. O que ela ganha, não o guarda. [...] Muitas práticas cotidianas (falar, ler, circular, fazer compras ou preparar as refeições etc.) são do tipo de tática. E também de modo mais geral, uma grande parte das ‘maneiras de fazer’. (CERTEAU, 1994, p.46,47)

A partir desse raciocínio é possível entender as táticas e estratégias sobre o processo de projeto que os projetistas desenvolveram para cada cotidiano. Lawson (2011) explica que alguns aderem à procrastinação, que se configura como uma demora substancial nas tomadas de decisão. Tal forma de trabalhar pode ser prejudicial à solução do problema devido ao

atraso, assim “[...] a procrastinação é uma estratégia profundamente defeituosa. Na situação de muitos projetos na vida real é realmente impossível não agir. O próprio processo de evitar ou retardar a decisão provoca efeitos!” (LAWSON, 2011, p.113)

Existem projetistas que produzem um projeto evasivo, que de certa forma é possível ver nesse modelo a oportunidade de projetar um edifício flexível e sem uma função determinada, Lawson (2011) explica que:

[...] a noção de ambiente flexível e adaptável foi popular durante algum tempo nas escolas de arquitetura [...] sugerir que os arquitetos deveriam projetar estruturas de sustentação que só oferecessem abrigo, apoio e serviço, dando aos futuros usuários a liberdade de criar o próprio lar [...] (LAWSON, 2011, p.113)

A partir daí, percebe-se que essa forma de projetar possibilita diferentes usos para um mesmo espaço, deixando a arquitetura flexível e de certa forma adaptável a diferentes épocas e costumes, perpetuando o seu uso ao longo dos anos.

Lawson (2011) explica sobre o projeto descartável ou *design descartável*, que é uma forma de impor um prazo de uso, sendo essa uma resposta do projetista para uma sociedade que vive em constante atualização e onde o progresso pressupõe o abandono de produtos que se mostraram ineficientes. O autor ainda explica que nesse caso surge a “obsolescência no objeto projetado, pensado para ser jogado fora e substituído por um projeto mais atualizado” (2011, p. 114) devido a esse pensamento, “infelizmente, além de desperdiçar recursos, essa abordagem consumista também produz mercadorias de vida curta e qualidade cada vez menor, e assim a substituição dos objetos passa de opção à necessidade.” (2011, p. 114)

Dentro dessa caracterização de projetos Certeau (1994) exemplifica o projeto utópico a partir da cidade e explica que é um projeto pensado de forma racional, para um sujeito universal, uma utopia dos urbanistas. “[...] planejar a cidade é ao mesmo tempo pensar a própria pluralidade do real e dar efetividade a este pensamento do plural: é saber e poder articular.” (CERTEAU, 1994, p.174). O projeto utópico surge da busca de um espaço ideal, já nascendo limitado e finito, inviabilizando as intervenções e reinvenções do espaço pelo sujeito, assim o autor entende que a “cidade-conceito se degrada”, pois:

[...] a racionalização da cidade acarreta a sua mitificação nos discursos estratégicos, cálculos baseados na hipótese ou na necessidade de sua destruição por uma decisão final. Assim funciona a Cidade-conceito, lugar de transformação e apropriações, objeto de intervenções mas sujeito sem cessar enriquecido com novos atributos: ela é ao mesmo tempo a maquinaria e o herói da modernidade. (CERTEAU, 1994, p.174)

A partir dessas reações, pode-se comprovar que a sociedade contribui e induz na forma com que os projetistas pensam e desenvolvem os projetos. Dentro desse raciocínio Lawson (2011) explica que os projetistas estimulados por uma sociedade dinâmica reinventaram processos de projetos para diversas situações e através dessas reações os projetistas se defendem de uma sociedade que exige cada vez mais, respostas rápidas e com menor grau de erro. Assim a partir da leitura de Certeau (1994) e Lawson (2011) elaborou-se a (tabela 01) identificando algumas maneiras de fazer dentro do processo de projeto diante de estímulos provocados por uma sociedade complexa (tabela 1).

Tabela 1 – MANEIRA DE FAZER DOS PROJETISTAS

	ESTIMULOS	CARACTERÍSTICAS	PROBLEMAS
PROJETO PROCRASTINADO	Diante de rápidas mudanças e muitas cobranças, o projetista espera o momento certo de agir, a intenção é de diminuir riscos e aumentar as chances de tomar a decisão mais assertiva.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esperar o momento certo; ✓ Demora na tomada de decisão; ✓ Insegurança para responder e agir. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ O momento certo nunca chega; ✓ A demora na tomada da decisão pode agravar e acelerar a gravidade do problema.
PROJETO EVASIVO	Diante da incerteza do programa de necessidade e do usuário, o projetista desenvolve um projeto neutro que se adapta a qualquer tempo e necessidade, dessa forma os espaços são pensados para usos flexíveis.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Programa de necessidade flexível; ✓ Arquitetura adaptável. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arquitetura pouco interessante; ✓ Síntese e simplicidade da arquitetura. ✓ Padronização
PROJETO DESCARTÁVEL	Diante de uma rápida atualização e atribuição de valor, o projetista desenvolve um produto com vida útil curta e com pouca qualidade, tornando uma obrigação à troca.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Obsolescência programada; ✓ Mais ligado ao design de produto; ✓ Edificação temporária ✓ Produção em massa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Qualidade do produto duvidosa; ✓ Desperdício de material; ✓ Trocas contínuas.
PROJETO UTÓPICO	Diante de uma sociedade ideal e com programa de necessidade impossível de atingir, o projetista desenvolve um projeto baseado em reflexões e suposições, mais no campo das ideias.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Projeto conceitual; ✓ Sociedade e usuário ideal; ✓ Modelos ideias de moradia; ✓ Tamanho ideal. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cidades inatingíveis; ✓ O sujeito não pode intervir nos espaços urbanos; ✓ Projeto distante da realidade.

Fonte: Autores, 2017

O PROCESSO DE PROJETO EM UMA SOCIEDADE QUE REINVENTA O SEU COTIDIANO

Quais os possíveis processos que o projetista desenvolve diante de um indivíduo que reinventa o seu cotidiano numa sociedade cada vez mais dinâmica? “É claro que projetar em uma época de rápidas mudanças é mais difícil do que projetar num mundo estável e previsível.” (LAWSON, 2011, p.114) Dentro dessa discussão é interessante melhor entender a visão de processo de projeto, que segundo Cosme (2008) o desenvolvimento é complexo e envolve algumas etapas, não sendo linear e nem simples.

O processo de projeto consiste, na realidade, em uma série de fases sucessivas em que a passagem de uma à seguinte se apoia em um juízo estético subjetivo realizado sobre a primeira, de modo que o itinerário depende da estratégia a que os sucessivos juízos dão lugar. [...] ¹ (PIÑÓN, apud COSME, 2008, p.20)

Dessa forma o método do projetista não pode ser estabelecido como regra geral, e assim entende-se que cada um possui característica própria na hora de projetar, criar e desenvolver um trabalho. “O processo de projeto é uma série de operações que irá resultar em um modelo ‘do qual se copiará o edifício’. Mas não existe somente um processo de projeto, uma só maneira de finalizar este processo” ² (PELLI, apud COSME, 2008, p. 21).

73

Nesse contexto é possível entender quando Lawson (2011) diz que “[...] um projeto não é apenas o resultado lógico do problema e, portanto, não há nenhuma sequência de operações que garanta o resultado” (2011, p.121). Assim numa sociedade complexa conseguir mapear um método de projeção fica quase impossível uma vez que “[...] controlar e variar o processo de projeto é uma das habilidades mais importantes que o projetista tem de desenvolver” (2011, p.121) para enfrentar os desafios contemporâneos.

O fato de o projetista vivenciar uma sociedade com inúmeras mudanças, de certa forma reflete na maneira de desenvolver o projeto, uma vez que o contexto onde a solução de ontem é o problema de hoje acaba sendo o motivador do projetista em caçar os problemas e solucioná-los, assim, “projetar não é um fim em si mesmo. Toda questão do processo de

¹ “El proceso de proyecto está compuesto, en realidad, por una serie de fases sucesivas en la que el paso de cada una a la siguiente se apoya en un juicio estético subjetivo realizado sobre la primera, de modo el itinerario depende de la estrategia a que los sucesivos juicios dan lugar.”

² “El proceso proyectual es una serie de operaciones que darán por resultado un modelo ‘del cual se copiará un edificio’. Pero no hay un solo proceso proyectual, una sola manera de llevar a cabo ese proceso. [...]”

projeto é que ele resultará em uma ação para mudar o ambiente de alguma forma [...]” (LAWSON, 2011, p.123)

Dentro da sociedade contemporânea temos um desenvolvimento de projeto muitas vezes interminável onde a busca da melhor proposta e a insegurança do projetista permite que um único edifício tenha inesgotáveis soluções, tudo devido a infinitudes de variáveis que vão surgindo. Assim, “[...] o processo de projeto não pode ter um fim determinado e identificável. Na verdade, a tarefa do projetista nunca acaba e, provavelmente, sempre é possível melhorar.” (LAWSON, 2011, p.120)

A partir de então o momento certo de dar por encerrado um projeto muita das vezes vem com a limitação do tempo, dinheiro e informação, o que às vezes pode encerrar precocemente um projeto. Lawson (2011) expõe de forma interessante que um bom jeito de encerrar é conseguindo perceber que a partir de determinado momento a insistência na solução não trará melhoras significativas. Assim “identificar o final do processo de projeto exige experiência e discernimento” (LAWSON, 2011, p.121)

As revoluções tecnológicas e culturais refletem na forma dos projetistas reagirem diante de uma necessidade e num tempo onde as mudanças são rápidas, podendo encontrar arquitetos cada vez mais evasivos que buscam projetos que se adaptem, caso a necessidade de hoje mude amanhã. Essa dinâmica e alterações dos espaços fazem com que o projetista necessite prever e supor futuras mudanças em um curto prazo de tempo, assim soluções de ontem podem não ser mais tão bem quistas e utilizadas em tempos presentes e quem dirá no futuro. Dessa forma as maneiras de fazer dos projetistas acompanham uma sociedade cada vez mais heterogênea e dinâmica, com um usuário que reinventa seu cotidiano.

74

REFERÊNCIAS

- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- COSME, Alfonso M. **El proyecto de arquitectura: concepto, proceso y representación**. Barcelona: Revertá, 2008.
- LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.
- PIAZZALUNGA, Renata. **A virtualização da arquitetura**. Campinas: Papirus, 2005.
- SANTOS, Milton. Sociedade e espaço: a formação social como teoria e como método. **Boletim Paulista de Geografia**, São Paulo, n. 54, p. 81- 100, jun. 1977. Disponível em:

<http://miltonsantos.com.br/site/wp-content/uploads/2011/08/sociedade-e-espaco-a-formacao-social-como-teoria-e-com-metodo_MiltonSantos_1977.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2017.